



PROPÓSITO DEL JUEGO

Para aquellos que tienen recuerdos asociados con esta ruta panorámica y para aquellos que aún no la han recorrido (o no pueden hacerlo), pero que quieren experimentar las emocionantes vistas, aquí está el juego dedicado al sendero del caminante que parte de Lecco (LC) y llega hasta Piantedo (SO).

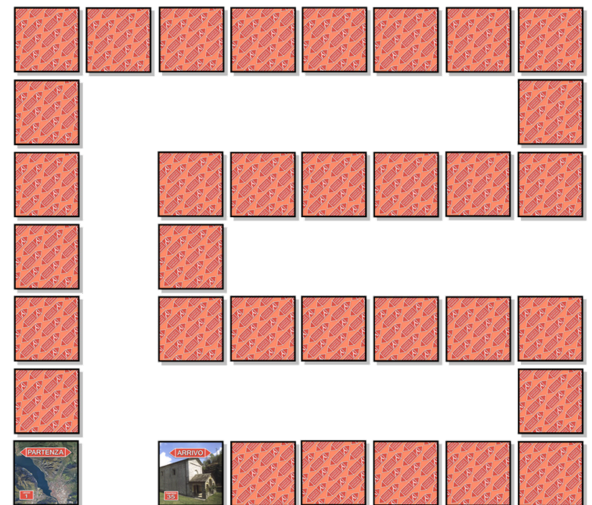
Con tramos en ascenso que invitan a retroceder y tramos llanos que invitan a avanzar rápidamente, ¿quién será el más rápido en recorrer primero (quizás en solo unos minutos) los aproximadamente 50 kilómetros que lo caracterizan?

En cada partida pueden participar de 2 a 4 jugadores de 4 a 99 años, que pueden desafiarse en el "modo básico" (recomendado para jugadores muy jóvenes - ver instrucciones escritas en negro y verde) o en el "modo avanzado" (también adecuado para adultos - ver instrucciones escritas en negro y azul).

PREPARACIÓN

La caja contiene 4 peones de diferentes colores (uno por jugador), 35 fichas "camino", 16 fichas amarillas de "imprevisto" y 9 fichas blancas de "objeto" (para usar solo si se desea jugar en "modo avanzado"), un dado y esta hoja de instrucciones.

Mezcle primero todas las fichas "camino" y luego dispóngalas para formar un recorrido consecutivo con la indicación del logotipo del juego hacia arriba (atención: se necesita una superficie de aproximadamente 50x50 cm). Asegúrese de colocar la ficha de inicio "camino" 1 (aquí llamada "inicio") y la última ficha "camino" 35 (aquí llamada "llegada"), que son ambas de doble cara. Luego, coloque las fichas de los jugadores participantes en la ficha de inicio. Solo si desea jugar en "modo avanzado": mezcle las fichas "objeto" (quitando una de cada tipo si solo participan 2 o 3 jugadores) y colóquelas al lado del recorrido, luego distribuya a cada jugador un ficha de "imprevisto" por tipo (para un total de 4 por jugador, quitando las fichas sobrantes).



CÓMO SE JUEGA

Por turno, cada jugador puede (si lo desea) invertir la posición de un par de fichas "camino" (hasta dos pares en el "modo avanzado" y los posibles fichas de "imprevisto" presentes también deben moverse) a su elección (sin mirarlas) entre aquellas que no estén ocupadas por ninguna ficha (excluyendo también las de inicio y fin), luego tira el dado.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2023)



- En caso de obtener un 1: el jugador pierde su turno y el siguiente jugador juega.
- En caso de obtener un resultado de 2 a 6, y solo si se juega en "modo básico", el jugador mueve su peón hacia adelante en dirección a Piantedo por un número de fichas "camino" igual al resultado del dado. Luego descubre la última ficha "camino" y actúa según las instrucciones indicadas en ella: avanza aún más según el valor indicado si hay un "movimiento" positivo (por ejemplo, "+3" o "valor obtenido con el dado +2"), o retrocede según el valor indicado si hay un "movimiento" negativo (por ejemplo, "-3"). Esto se repite hasta que el jugador se detiene en una ficha "camino" que indica un objeto. Al final, todas las fichas "camino" descubiertas deben volver a ser cubiertas (incluyendo la última, en la que se encuentra el peón del jugador).
- En caso de obtener un resultado de 2 a 6, y solo si se juega en "modo avanzado", el jugador mueve su peón hacia adelante en dirección a Piantedo por un número de fichas "camino" igual al resultado del dado. Luego descubre la última ficha "camino" y, si no hay ninguna ficha de "imprevisto", actúa según las instrucciones que se indican en ella: avanza aún más según el valor indicado si hay un "movimiento" positivo (por ejemplo, "+3" o "valor obtenido con el dado +2"), o retrocede según el valor indicado si hay un "movimiento" negativo (por ejemplo, "-3"). Esto se repite hasta que el jugador se detiene en una ficha "camino" que indica un objeto (sin ninguna ficha de "imprevisto") o en cualquier ficha "camino" donde haya una ficha de "imprevisto" (en este caso, ignora lo indicado en la ficha "camino" y realiza lo indicado en la ficha, pero luego debe detenerse en la nueva ficha "camino" ignorando lo indicado en ella e independientemente de si hay o no otra ficha de "imprevisto"). Luego, el jugador puede elegir si colocar secretamente una de sus fichas de "imprevisto" bajo una de las fichas "camino" que haya descubierto (solo entre aquellas donde ya no haya ninguna), y finalmente, todas las fichas "camino" descubiertas deben ser cubiertas nuevamente (incluida la última, en la que se encuentra el peón del jugador).

Atención: la ficha del jugador en turno...

- Si, debido al movimiento, la ficha debe avanzar más allá de la casilla "percorso" de llegada (o retroceder más allá de la de salida), debe detenerse en ella.
- Si al final del movimiento se detiene en una casilla "percorso" ya ocupada por la de otro jugador (excepto en las casillas de inicio y llegada donde pueden estar varias fichas simultáneamente), no debe descubrirla sino retroceder hasta la primera casilla "percorso" libre (sin descubrirla y por lo tanto sin la posibilidad de hacer más movimientos u otros).
- En caso de un movimiento que termina en un ciclo infinito (por ejemplo: alternativamente en dos cartas que prevén un "+4" y un "-4"), la ficha debe detenerse en la casilla "percorso" más atrasada entre las involucradas.

Solo para el "modo básico": gana el jugador que primero logre llegar a Piantedo, es decir, a la casilla "percorso" número 35. ¡Diviértanse!

Solo para el "modo avanzado": si un jugador se detiene en una casilla "percorso" (pero solo si no hay también una ficha de "imprevisto") que representa un objeto y el signo "+", toma del mazo de "objetos" el que se muestra (solo si no lo posee ya y solo si todavía está disponible) o lo devuelve al mazo correspondiente si hay el signo "-" (solo si lo posee). Gana el jugador que primero llegue a Piantedo (es decir, a la casilla "percorso" número 35) siempre y cuando tenga al menos dos objetos diferentes (los tres si solo compiten dos jugadores): de hecho, si se llega a la casilla de llegada sin poseer suficientes objetos, se debe retroceder veinte casillas "percorso" (sin descubrir la de destino y retrocediendo aún más si ya está ocupada). ¡Diviértanse!